Bourgeoisie

Varje spelare får en tärning. Spelet har tre rundor scener. I varje runda sätter en spelare sin scen. Berättelsen utspelar sig någon gång under första hälften av 1900-talet i ett imperialistiskt land.



AKT I

Efter första scenen slår alla spelare och kryssar lika många rutor **RIKEDOM** som tärningen visar.





AKT II



AKT III

I runda två och tre ska spelaren till vänster om den som satt scenen avgöra om hen varit girig eller inte. Har spelaren varit girig får hen en tärning.

Spelaren till vänster bestämmer även vilken spelare hen tar tärning av (finns det inga tärningar att ge får den girige slå ändå). I slutet av rundan slår de som har tärningar, EN tärning och kryssar **RIKEDOM**.



RIKEDOM

	AKT I	AKT II	AKT III
Entreprenör	En fattig försöker, i din lilla affär och inför många vittnen, pruta rejält på en produkt som du säljer.	En medlem ur en välgörenhetsorganisation som hjälper arbetslösa ber om ett stort bidrag från ditt nu framgångsrika och mellanstora företag.	Din rika svärmor erbjuder dig kontakter för att sälja dina produkter till statsföretag i en militärdiktatur med internationella sanktioner.
Byråkrat	Ett rikemansbarn försöker ge dig en stor muta för att låta hen gå före i kön till någon eftertraktad offentlig service.	Som politiker, erbjuds du massivt röststöd av en byggpatron, om du verkar för att hens bygglov godkänns skyndsamt.	Din rika svåger erbjuder dig kompanjonskap via bulvan, om du aktivt driver reformer för lägre skatter och avgifter för rika.
Läkare	En fattig alkoholist ber om en gratis behandling, i väntrummet på din lilla klinik.	En välbärgad yngling behöver akut operation efter mystisk skottskada och försöker muta dig stort om du gör det utan frågor.	Din rika svägerska erbjuder dig oändligt med patienter om du istället för att bota behövande sjuka istället utför skönhetskirurgi på samhällets elit.
Jurist	En fattig småkriminell ber dig, på din lilla byrå och inför din sekreterare, att representera hen gratis utifrån godheten av ditt hjärta.	En välkänd maffiaboss vill anlita dig för regelbundna uppdrag mot riklig ersättning.	Din rika svärfar erbjuder dig anställning som skatteplanerare åt honom och hans otaliga affärskompanjoner.



Revolution!

Skriv dolt ned era val och visa samtidigt. Om alla överlämnar sig eller flyr eller om endast en spelare avvaktar och stannar, segrar revolutionen. Stannar TVÅ eller flera egoistiska reaktionärer, stoppas revolutionen. Överlämnande karaktärer får kort epilogscen av sin spelare. Flyende och avvaktande karaktärer får epilogscen av närmsta överlämnande spelare till vänster.



Vad ska ni göra? Ni har tre alternativ:

1. Ni har alla kontakter och medel att fly och börja om i något annat land men förlorar då hälften av er **RIKEDOM**.
2. Ni kan avvakta och se hur det går men riskerar att förlora allt. Å andra sidan chans att behålla allt.
3. Ni kan överlämna er åt revolutionärerna.

KONSTRUKTION
Max Wallinder

FORMGIVNING
David Malmström

RK Rollspels Kollektivet